

# *Pathêt*: Ruang Bunyi dalam Karawitan Gaya Yogyakarta

Hanggar Budi Prasetya  
Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta  
Jalan Parangtritis KM 6,5 Sewon, Yogyakarta

## ABSTRACT

*This research aims to answer a question of why two Javanese gamelan pieces (gending) of different pathêt (modes) cannot be performed consecutively without grambyangan lead. The data of this research were obtained from in-depth interview and observation of karawitan (gamelan performances), focusing on karawitan training process, wayang performances, and karawitan performances for pleasure or uyon-uyon. Using phenomenology method, it can be concluded that pathêt is a space of sound. Two gamelan pieces having different modes are similar to two gamelan pieces in different spaces. There is a link between spaces that can be opened by the sound of gender or grambyangan. As a space, karawitan has three spaces of sound, i.e. space of pathêt nem, space of pathêt sanga, and space of pathêt manyura.*

*Keywords: gending, pathêt, ruang bunyi, karawitan Jawa.*

## Pendahuluan

Pengrawit atau seniman karawitan Jawa tidak pernah terlepas dari konsep *pathêt*. Kata *pathêt* selalu muncul dan menyertai suatu repertoar karawitan (selanjutnya disebut *gending*). Misalnya *gending ladrang Clunthang slendro pathêt sanga*, *gending Playon slendro pathêt manyura*, *gending Ayak-ayak slendro pathêt nem*, dan lain-lain. Oleh karena terlalu sering didengar dan selalu menyertai nama *gending* dalam repertoar karawitan, konsep ini seakan menjadi konsep biasa dan tidak dianggap penting oleh seniman atau pemerhati karawitan. Seniman karawitan lebih senang mera-

sakan efek *pathêt* daripada memperbincangkannya.

Para peneliti karawitan terdahulu telah mencoba meneliti dan menghasilkan teori *pathêt*. Marto Pangrawit (1972) menghasilkan teori *Cengkok mati*, Mantle Hood menghasilkan teori 'tema inti' atau *nuclear theme* (Hastanto, 2006), Jaap Kunst (1973) menghasilkan teori *kempyung* atau *circle of fifth*, dan Hastanto (1985, 2006) menghasilkan teori rasa *sèlèh* (Nuryanto dan Hanggar, 2006). Masing-masing teori memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing. Namun teori-teori tersebut sering

kali belum bisa menyelesaikan beberapa permasalahan yang timbul saat mendiskusikan *pathêt*. Salah satu pertanyaan yang belum bisa terjawab adalah mengapa dua buah repertoar karawitan atau *gending* yang berbeda *pathêt* misalnya *gending Playon slendro pathêt nem* (PSPN) dan *gending Playon slendro pathêt sanga* (PSPS) tidak dapat dipentaskan atau disajikan secara berturutan bila tidak disertai dengan *grambyangan*?<sup>1</sup> Atau dengan pertanyaan hampir sama, mengapa setiap kali menyajikan dua buah *gending* yang berbeda *pathêt* secara berturutan harus disertai jeda waktu dan *grambyangan* instrumen *gender*? Atau dilihat dari sisi senimannya, mengapa seorang *pengrawit* tidak dapat memainkan dua buah *gending* berbeda *pathêt* secara berurutan bila tidak disertai *grambyangan gender* terlebih dahulu?

Dalam diskusi-diskusi dengan para *pengrawit*, jawaban atas pertanyaan di atas adalah *rasane ora isa* (rasa yang ditimbulkan tidak menyatu). Kalau pertanyaannya dikembangkan lagi, mengapa *rasane ora isa*, jawabannya kembali lagi ke pertanyaan awal, karena *pathêt*-nya berbeda. Berdasarkan fenomena ini, penulis berasumsi bahwa *pathêt* merupakan ruang bunyi. Untuk membuktikan asumsi tersebut dilakukan pengamatan terhadap peristiwa-peristiwa pertunjukan karawitan dalam *uyon-uyon*<sup>2</sup>, latihan karawitan, dan pertunjukan wayang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi. Dari pendekatan ini, seni dianggap sebagai sebuah pengalaman atau *art as experience*. Menurut Ihde (2007: 75) fenomenologi adalah:

...is to study how human phenomena are experienced in consciousness, in cognitive and perceptual acts, as well as how they may be valued or appreciated aesthetically. Phenomenology seeks to understand how persons construct

meaning and a key concept is intersubjectivity. Our experience of the world, upon which our thoughts about the world are based, is intersubjective because we experience the world with and through others.

Berdasarkan ungkapan di atas, dapat difahami bahwa fenomenologi menjelaskan fenomena perilaku manusia yang dialami dalam kesadaran, kognitif dan tindakan-tindakan perseptual. Tugas fenomenolog adalah mencari pemahaman seseorang dalam membangun makna dan konsep kunci yang intersubjektif. Karena itu, "...penelitian fenomenologis harus berupaya untuk menjelaskan makna pengalaman hidup sejumlah orang tentang suatu konsep atau gejala..." Bagi seorang dalang atau *pengrawit*, *pathêt* juga menjadi bagian pengalaman. Setiap kali bermain atau memperbincangkan karawitan, *pengrawit* selalu mengingatkan pada masalah *pathêt*.

### ***Pathêt* dan Repertoar Karawitan Pedalangan**

Pertunjukan wayang Gaya Yogyakarta terbagi menjadi tiga *pathêt*, yaitu *pathêt nêm*, *pathêt sanga*, dan *pathêt manyura*. Semula istilah *pathêt* ini hanya digunakan untuk membatasi pertunjukan, karena *pathêt* sendiri berarti batas. *Pathêt* dalam pedalangan ini selanjutnya digunakan juga untuk karawitan. Fenomena *pathêt* telah merasuk dalam dunia seniman Jawa. Secara sadar atau tidak, para pencipta *gending* Jawa saat mencipta *gending* pasti mempertimbangkan *pathêt*. Dengan demikian setiap *gending* pasti memiliki *pathêt* dan melekat pada namanya.

Menurut analisis Sarah Weis (2006: 49), *pathêt* dalam karawitan muncul setelah pertengahan abad 19. Dengan mengutip pendapat Sears (1996: 95-115), wayang

diteorikan oleh Kusumadilaga dalam *Serat Sastramiruda* yang diterbitkan dalam koran berbahasa Jawa *Bramartani* pada tahun 1877 – 1878. Dalam teks tersebut tidak disebutkan mengenai teori *pathêt* selain fungsinya dalam membatasi pertunjukan wayang. Ini menyiratkan bahwa munculnya teori *pathêt* dalam karawitan setelah tahun-tahun itu. Menurut Soetrisno (Parlman, 1998: 45-80), pada tahun 1883 dan 1884 berlangsung pertemuan antara dalang-dalang dan *pengrawit* di Surakarta yang melakukan standarisasi karawitan dan pedalangan, termasuk membicarakan masalah *pathêt*. Perlunya standarisasi pada masa itu menurut Sumarsam (2003: 151) disebabkan karena karawitan menjadi seni adiluhung dalam keraton. Seperti halnya musik, karawitan membutuhkan teori dan mengembangkan sistem notasi untuk bisa mensejajarkan dengan musik Barat. Salah satunya menteorikan *pathêt*.

Para teoritikus karawitan antara lain Walton (1987), Perlman (1998), dan Brinner (1990) menganggap *pathêt* sebagai mode atau nada dasar. Dengan anggapan ini dalam beberapa hal benar, tetapi dalam beberapa hal tidak. Kalau *pathêt* dianggap sebagai nada dasar, logikanya beberapa *gending* yang memiliki *pathêt* berbeda dapat dipentaskan secara asal. Namun pada kenyataannya tidak. Dalam praktik karawitan sehari-hari selalu memperhatikan pola *pathêt*. Dalam rentang waktu tertentu, hanya *gending-gending* yang memiliki *pathêt* sama yang dapat dipentaskan. Sebagai contoh, dalam pertunjukan wayang pada bagian awal sampai pertengahan hanya *gending-gending* yang ber-*pathêt nêm* yang dipentaskan. Di bagian tengah hanya *gending-gending* ber-*pathêt sanga*, dan pada bagian akhir hanya *gending-gending* ber-*pathêt manyura* yang dipentaskan.

Pada pertunjukan wayang gaya Yogyakarta, khusus pada adegan *Limbukan* dan *goro-goro*, biasanya meminjam *gending* dari *pathêt* yang lain. Adegan *Limbukan* berada dalam wilayah *pathêt nêm*, namun *gending-gending* yang digunakan adalah *gending-gending* ber-*pathêt sanga* dan *manyura*. Demikian halnya dengan adegan *goro-goro*. Adegan ini terletak pada wilayah *pathêt sanga*, namun sering kali meminjam *gending* ber-*pathêt manyura* atau berganti pada *gending* berlaras *pélog*. Sebagai contoh dalam adegan *limbukan* dan *goro-goro* yang disajikan oleh dalang Ki Timbul Hadi Prayitno berikut.

Ada lima *gending* yang disajikan dalam adegan *Limbukan*. Adegan ini diawali dengan *ladrang bangun jiwa sléndro manyura*, dilanjutkan *ladrang asmaradana cengkok ketoprak sléndro manyura*. Selesai *gending* ini berganti *pathêt* yaitu *pélog barang*. *Gending* yang disajikan pada laras *pélog* adalah *lancaran mars 45* dan *lancaran P4*. Untuk menutup adegan *Limbukan*, disajikan *gending* ber-*pathêt sanga*, yaitu *lancaran pkk maju* yang didahului oleh *bawa Gambuh sléndro sanga*. Pada adegan *goro-goro* jumlah *gending* yang disajikan cukup banyak, karena memenuhi permintaan penonton. Pertama, *gending dolanan kae lho lalu ngundhamana*, *iris-irisan tela*, dan *ladrang pangkur*. Setelah itu berganti laras *pélog barang* dan menyajikan *gending setya tuhu* dan *suwe ora jamu*. Selanjutnya berubah *pathêt* lagi menjadi *sléndro manyura* untuk menyajikan *gending jineman uler kambang* dan *anjajah desa milangkori*. Adegan *goro-goro* diakhiri dengan *ladrang nuswantara pélog nêm* untuk adegan *sèba*. Pada adegan *goro-goro* ini para *pengrawit* terlihat agak jengkel, mungkin karena sudah terlalu capek, tetapi mungkin juga karena terlalu sering berganti *pathêt* (Catatan lapangan

21 Agustus 2010).

Pergantian *pathêt* yang terlalu sering membuat para *pengrawit* merasa tidak nyaman. Kondisi *pengrawit* sangat lain jika dibandingkan dengan ketika mengiringi pementasan Ki Margiyono. Pada kedua adegan, *limbukan* dan *goro-goro* hanya terjadi satu kali pergantian *pathêt* seperti berikut.

Pada malam ini, gamelan yang digunakan hanya gamelan *sléndro*, sehingga *gending-gending* yang disajikan semua berlaras *sléndro*. Adegan *Limbukan* diawali oleh *gending ladrang Bayêm Tur sléndro manyura*. Setelah selesai, dilanjutkan dengan dialog antara Limbuk dengan Martoyo. Setelah itu disajikan *gending jineman Mijil sléndro manyura*. Pada adegan *Goro-goro*, *gending* yang disajikan ada dua, semua ber-*pathêt manyura* yaitu *gending Kutut Manggung* dan *jinêman Glathik Glindhing*. Adegan *Goro-goro* diakhiri dengan *ladrang Pariwisata*. Terlihat sebelum memulai buka, *Penggender* membuat *grambyangan pathêt manyura* untuk mengembalikan suasana. Para *pengrawit* malam ini terlihat sangat senang. (Catatan lapangan 7 September 2010).

Penggunaan *gending* yang semena-mena tanpa memperhatikan pola *pathêt* bisa merusak suasana pertunjukan atau bisa membawa perasaan sakit para pendengar atau *pengrawitnya*. Kasus berikut bisa memperjelas masalah ini.

Kasus 1: Saat mahasiswa semester II ujian praktik *pakeliran* gaya Yogyakarta ada lima mahasiswa yang mengambil mata kuliah tersebut. Supaya semua mahasiswa mempersiapkan diri, masing-masing mahasiswa diundi untuk menentukan giliran yang maju dan bahan yang diujikan. Pertama, yang tampil adalah Olga, seorang mahasiswi asing. Ia menampilkan adegan

perang dengan iringan *Playon sléndro pathêt nêl*. Setelah Olga tampil, dilanjutkan Afi yang mendapat giliran dari awal *pathêt nêl* sampai *perang kembang*. *Gending* yang digunakan adalah *Ayak-ayak sléndro pathêt nêl* dan *Playon sléndro pathêt nêl*. Giliran berikutnya, adalah Andi Wicaksana untuk tampil mulai *Suluk Plencung Wetah* sampai *perang simpang*. *Gending* yang digunakan adalah *Playon sléndro pathêt nêl* dan *ladrang Sekar Pepe sléndro pathêt nêl*. Giliran ketiga adalah Wahana, untuk tampil dari awal peralihan ke *pathêt sanga* dan *Goro-goro*. *Gending* yang digunakan adalah *gending Bondhet sléndro pathêt nêl* dan *Playon sléndro pathêt sanga*. Giliran terakhir adalah Dian Pamungkas yang mendapat giliran seperti Afi, yaitu awal *pathêt nêl* sampai *perang kembang*. Ujian semula berjalan mulus, para *pengrawitnya* juga semangat dalam mengiringi ujian. Suasana mendadak menjadi terlihat loyo dan malas saat Dian Pamungkas akan tampil. Suasana tidak kondusif karena Dian mendapat giliran untuk menampilkan *pathêt nêl* lagi seperti Afi. Pada keadaan seperti ini, para *pengrawit* terlihat kecewa dan terdengar keluhan tanda tidak setuju. Setelah *pathêt sanga*, mestinya diteruskan ke *pathêt manyura*, tidak dikembalikan ke *pathêt nêl* lagi. Salah seorang *pengrawit*, Ki Bagyo saat mengiringi ujian tersebut mengeluh "Wah awakku lara kabeh yen ngene iki. Mosok, bar *pathêt sanga* kok mbalik nyang *pathêt nêl* maneh [Badanku sakit semua kalau seperti ini. Masak setelah *pathêt sanga* kembali *pathêt nêl* lagi] (Catatan lapangan 10 Mei 2007).

Pengalaman seperti di atas sering kali penulis amati saat ujian praktek *pakeliran* (mendalang), dimana dosen kadang-kadang tidak memikirkan adanya pergantian *pathêt* yang semena-mena. Dalam



benak dosen yang penting segi praktisnya, tidak mempertimbangkan masalah perubahan rasa *pathêt*. Dalam kasus di atas, mestinya setelah bermain dalam *pathêt sanga*, tetap *gending ber-pathêt sanga*, tidak kembali ke *pathêt nêm* lagi.

Dalam acara apapun, saat mementaskan karawitan selalu mempertimbangkan konsep *pathêt*. Sebagai contoh, dalam latihan karawitan, selalu diawali dengan *gending-gending ber-pathêt nêm*, diikuti *gending-gending ber-pathêt sanga*, lalu diakhiri dengan *gending-gending ber-pathêt manyura* atau *pathêt nêm* lagi. Demikian juga dalam acara *uyon-uyon* pada acara perkawinan, *gending-gending* yang disajikan mengikuti pola *pathêt*. Bahkan dalam acara *uyon-uyon* pada program radio pun selalu mengikuti pola *pathêt*. Dalam rentang waktu tertentu, *gending* yang dibunyikan memiliki *pathêt* yang sama. Tidak mungkin *pathêt*-nya berganti-ganti secara semena-mena. Sebagai contoh, dalam sebuah acara *uyon-uyon* yang disiarkan oleh Programa Dua dan Programa Empat RRI Yogyakarta, *gending* yang disajikan berturut-turut seperti berikut. *Gending Gandakusuma sléndro pathêt sanga* diteruskan (*minggah*) *ladrang Anoraga sléndro pathêt sanga* diteruskan *ketawang Kasatrian sléndro pathêt sanga* lalu *Bawa Sekar Gambuh PKK* dilanjutkan *lancaran PKK sléndro pathêt sanga*. (2) *Grambyangan pélog pathêt nêm*, *Jineman Blibar* disusul *Bawa Sekar Tengahan Palugon* diikuti *gending Pengasih pélog pathêt nêm* lalu *ladrang Sri Kretarta* diteruskan *ketawang Mijil Larabranta pélog pathêt nêm*. (3) *Grambyangan sléndro pathêt sanga*, *Genderan Emplek-emplek Ketepu sléndro sanga* disusul *ladrang Kembang Pete sléndro pathêt sanga* diakhiri *Pangkur Palaran* dan *Jenggleng sléndro pathêt sanga* (Catatan lapangan Maret 2009).

Dalam acara *uyon-uyon* yang panjang, misalnya *uyon-uyon* yang diadakan di Pura Pakualaman atau di Kepatihan Yogyakarta pada malam Selasa Wage, di mana pada *uyon-uyon* tersebut menggunakan dua buah perangkat gamelan *sléndro* dan *pélog*, *gending* yang disajikan diselang-seling antara gamelan *sléndro* dan *pélog* tetapi juga mengikuti pola *pathêt*. Ada dua kemungkinan urutan. Pertama, dimulai dari *pélog lima*, dilanjutkan *sléndro nêm*, diteruskan *pélog nêm*, lalu *sléndro sanga*, *pélog barang*, terakhir *sléndro manyura*. Kemungkinan yang kedua, diawali dari *sléndro nêm*, diteruskan *pélog lima*, lalu *sléndro sanga*, *pélog nêm*, *sléndro manyura*, dan terakhir *pélog barang*.

Pada acara *uyon-uyon* di radio, oleh karena waktunya sangat terbatas dan menggunakan dua perangkat gamelan, *sléndro* dan *pélog*, jarang sekali mementaskan *gending-gending sléndro nêm* dan *pélog lima*. Ada dua alasan mengapa jarang sekali menampilkan *gending-gending ber-pathêt nêm* atau *pélog lima*. Menurut Ki Murwanto, alasan pertama adalah rasa yang dibawa oleh *pélog lima* dan *sléndro nêm* adalah *mogol* (istilah untuk makanan yang tidak masak dan tidak mentah). Dikatakan demikian karena *gending-gending* dalam *pathêt nêm* memiliki campuran rasa *pathêt sanga* dan *manyura*, sehingga rasanya setengah-setengah. Hal ini akan sangat terlihat atau dirasakan oleh permainan *garap gender*, *gambang*, atau *bonang*. *Cengkok sèlèh* yang digunakan dalam *gending pathêt nêm* merupakan campuran atau meminjam *Cengkok sèlèh pathêt sanga* dan *manyura*. Alasan kedua, dalam acara *uyon-uyon*, suasana yang dikehendaki adalah suasana yang enak, sehingga *tembang* atau vokal sangat mendukung dalam menciptakan

suasana yang seperti ini. Di sisi lain, tidak ada atau sedikit sekali *tembang* yang dimainkan dalam *sléndro pathêt nêr* atau *pélog lima*. Umumnya *tembang* dimainkan dalam *sléndro pathêt sanga* dan *manyura* atau *pélog nêr* dan *pélog barang*.

Dalam pertunjukan wayang, fenomena *pathêt* sangat mudah diamati. Pertunjukan wayang dibagi menjadi tiga bagian yaitu *pathêt nêr*, *pathêt sanga*, dan *pathêt manyura*. Dalam pertunjukan semalam suntuk, *pathêt nêr* mulai dari awal pertunjukan atau sekitar jam 21.00 sampai sekitar jam 24.00; *pathêt sanga* mulai jam 24.00 sampai jam 03.00, dan *pathêt manyura* mulai dari jam 03.00 sampai selesai atau sekitar jam 05.00. *Gending-gending pathêt nêr* sangat cocok digunakan untuk mengiringi pertunjukan wayang pada bagian awal karena dalam bagian *pathêt nêr* dikehendaki rasa atau suasana yang agung.

Setiap pergantian *pathêt* selalu ditandai oleh posisi wayang gunungan. Saat akan terjadi perubahan dari *pathêt nêr* menjadi *pathêt sanga*, dalang menancapkan *gunungan wayang* di tengah layar dalam posisi tegak. Saat akan terjadi pergantian dari *pathêt sanga* menjadi *manyura*, dalang menancapkan *gunungan* di tengah *kelir* miring ke kiri. Tanda seperti ini sudah menjadi kesepakatan bersama antara dalang, *pengrawit*, dan penonton. Maka saat dalang menancapkan *gunungan* di tengah *kelir* dalam posisi tegak, *pengrawit gender* akan membuat *grambyangan pathêt sanga*. Kadang-kadang dalang juga memberi narasi yang mencerminkan perubahan *pathêt* '...*hawane adhem pratanda wus ngancik mangsa kasanga*' [udaranya dingin sebagai tanda akan memasuki masa kesembilan]; kata *kasanga* (kesembilan) merupakan petunjuk untuk masuk pada *pathêt sanga*. Setelah menarasikan ini, dalang lalu

membunyikan *cempala nêtêg* satu kali (bunyi *dhog*). *Penggender* sudah memahami kalau dalang menginginkan *grambyangan pathêt sanga* untuk memulai *sulukan Lagon sléndro pathêt sanga wêtah*.

*Lagon sléndro pathêt sanga wêtah*

2 2 2 2 2 2 2 1.2

Sang sa ya da lu a ra ras

1 1 1 1 1 2 6.1 1

A byor kang lin tang ku me dhap

3 3 3 3 2 3 1.2 2

Ti ti so nya te ngah we ngi

2.35 5 5 5 5 6 3.5 5

Lum rang gan da ning pus pi ta

. .  
2. 1 6

O

2 2 2 2 2 2 12 1.6

Ka reng ga ning pu dja ni ra

2 2 2 2 2 2 23 2.1

Sang dwi ja wa ra mbren ge ngêg

2 2 2 2 2 2 12 1.6

lir swa ra ning ma du brang ta

5 . 0

.  
Hong

Atmosfir bunyi yang dihasilkan oleh lagu *sulukan* dalang dan bunyi instrumen *gender* membentuk aspek rasa atmosfir bunyi sekitar. Dalang, *pengrawit*, atau penonton yang mendengarkan bunyi tersebut akan berada dalam dimensi ruang *pathêt* tersebut. Pembagian ruang bunyi pertunjukan seperti ini dapat dirasakan dengan jelas dari jenis *gending* yang paling sering digunakan dalam pertunjukan wayang, yaitu jenis *gending Playon*. Selama *pathêt nêr*, *Playon pathêt nêr* sangat mendominasi pertunjukan. Selama *pathêt sanga*, *gending Playon pathêt sanga* sangat mendominasi pertunjukan. Demikian juga dalam *pathêt manyura*, *Playon pathêt manyura* sangat mendominasi pertunjukan.

Pergantian *pathêt* menjadi kesepakatan antara dalang, *pengrawit*, dan penonton. *Pengrawit*, terutama *pengrawit gender* selalu mengikuti atau menuntun dalang dalam pergantian *pathêt* ini. Pergantian *pathêt* dalam pertunjukan wayang didahului dengan penggunaan *gending* peralihan atau *rambatan*, yaitu *gending-gending* yang memiliki rasa di antara kedua *pathêt*. Sebagai contoh, dalam pergantian antara *pathêt nêm* menjadi *pathêt sanga* menggunakan *gending Bondhet*. *Gending* ini memiliki rasa antara *pathêt nêm* dan *sanga*. Demikian juga peralihan antara *pathêt sanga* ke *manyura*. *Gending* yang digunakan adalah *gending Uluk-uluk*. *Gending-gending* ini memiliki rasa antara *pathêt sanga* dengan *manyura*.

*Gending-gending* perantara digunakan agar pergantian *pathêt* terjadi secara gradual, tidak terjadi perubahan rasa yang mendadak. Dengan kata lain, *gending-gending* perantara menciptakan atmosfir baru secara pelan-pelan. Ini mencerminkan sifat orang Jawa, bahwa perubahan tidak boleh terjadi secara ekstrim tetapi harus terjadi secara pelan-pelan.

*Gending-gending* peralihan akan membantu dalang dalam memulai *sulukan*. Sebagai contoh, ketika menjembatani peralihan antara *pathêt nêm* dan *pathêt sanga*, dalang menggunakan *gending Bondhet* yang diakhiri dengan nada 5. Maka dalang ketika memulai *sulukan pathêt sanga* bisa terbantu, karena *sulukan pathêt sanga* dimulai dari nada 5.

Rasa *pathêt* dari sebuah *gending* bisa dirasakan dari bunyi *Cengkok gender*, *gambang*, dan *siter* ataupun bentuk permainan *bonang* saat *imbal*. Masing-masing instrumen saling mendukung dan mengisi dalam wilayah *pathêt* tertentu. Dalam *pathêt nêm*, nada-nada yang mendominasi, terutama nada akhir atau nada saat *suwuk*

adalah nada 6 dan 2, dalam *pathêt sanga* yang mendominasi adalah nada 5, sedang dalam *pathêt manyura* nada didominasi oleh nada 2. Dengan demikian biasanya *gending-gending* peralihan memiliki nada akhir yang mencerminkan nada dominan dalam *pathêt* yang akan dituju. Sebagai contoh, *gending Bondhet*. *Gending* ini merupakan peralihan antara *pathêt nêm* dan *pathêt sanga*. *Gending* ini terdiri dari dua *gongan*, gong pertama diakhiri nada 6 dan gong kedua diakhiri nada 5. Nada 5 ini merupakan nada dominan dalam *pathêt sanga*. Hal yang hampir sama juga terjadi pada *gending Uluk-uluk* yang merupakan peralihan dari *pathêt sanga* menuju *pathêt manyura*. *Gending* ini terdiri dari tiga bagian, masing-masing gong 5 atau 6, gong 2 dan gong 5. Seperti telah diketahui bahwa gong 2 dan gong 6 memiliki rasa *pathêt manyura*. Dengan demikian *gending Uluk-uluk* memiliki rasa *pathêt sanga* yang sudah tercampur dengan *pathêt manyura*.

### ***Pathêt* Sebagai Ruang Bunyi**

Sebuah *gending* sangat fleksibel, dapat mengalami pemanjangan dan pemendekan waktu atau dikenal dengan *mulur* (pemanjangan) dan *mungkrêt* (pemendekan). Akibat *mulur – mungkrêt* ini dalam karawitan dikenal irama I (tanggung), Irama II (*dadi*), Irama III (*wilêd*), dan Irama IV (*rangkêp*). Irama II merupakan perpanjangan waktu dan jarak notasi dari irama I. Irama III dan IV suatu *gending* mengalami perubahan notasi, dengan jarak pukulan seperti halnya irama II. Bila di bagian irama III ini terjadi penguluran tempo menjadi lipat dua dikatakan memiliki irama IV.

Adanya ruang bunyi dalam karawitan dapat dilihat dari adanya konsep *mu-*

*lur* dan *mungkrêt* dalam *gending-gending* yang disajikan. Kalau dianggap sebagai ruang fisik, *gending* bisa berkembang atau memuai dan bisa menyusut volumenya. Dimensi ruang pada *gending* bisa terlihat pada sebuah *gending* saat terjadi peralihan dari birama cepat menjadi lambat dan sebaliknya. Dimensi ruang juga terlihat saat suasana pelan atau *rêp*. Ketika kondisi *rêp*, tidak hanya volume bunyi yang menjadi lebih kecil atau lirih tetapi juga ruang bunyi menjadi lebar. Ini bisa dilihat dari terisnya ruang-ruang oleh permainan instrumen gamelan yang dalam kondisi biasa tidak dapat memainkannya. Sebagai contoh dalam *gending Playon*, saat irama cepat, instrumen *gender* dan *gambang* tidak bisa dimainkan, karena ruang yang tersedia tidak cukup. Namun ketika birama menjadi lambat atau kadang-kadang dalam suasana *rêp*, maka tersedia ruang bagi instrumen *gender* dan *gambang* untuk bermain.

Konsep ruang dalam karawitan bisa diamati dari konsep *pathêt*. *Pathêt* membatasi ruang atmosfir bunyi. Ketika berada dalam *pathêt* tertentu, pendengar dan *pengrawit* berada dalam ruang bunyi tertentu yang tidak bisa dimasuki oleh atmosfir lain secara mendadak. Ketika masuk dalam salah satu *pathêt*, misalnya *pathêt nêr*, maka efek bunyi harus ada dalam ruang *pathêt nêr*. Efek bunyi, baik yang dihasilkan oleh instrumen karawitan maupun vokal berada dalam bingkai ruang *pathêt nêr*. Untuk memahami *pathêt* sebagai ruang bunyi, perhatikan kasus berikut.

Kasus 2, Saya mengamati teman-teman dosen karawitan, etnomusikologi, dan pedalangan yang sedang latihan karawitan untuk mengiringi *ketoprak* dosen-dosen UPN Veteran Yogyakarta yang akan di-

pentaskan pada tanggal 15 Desember 2008. *Ketoprak* itu disutradarai oleh pak Untung, dosen Ethnomusikologi, sedangkan penata *gending* karawitan ditangani oleh Aneng, teman dosen jurusan Pedalangan. Latihan ini merupakan latihan yang ketiga kalinya dan belum menyertakan pemain *ketoprak*. Sebagian besar *gending* yang dipersiapkan menggunakan perangkat gamelan *sléndro*, hanya ada dua *gending* yang disajikan dalam *laras pélog*. Ada 25 adegan yang akan diiringi gamelan. *Gending* telah disusun menggunakan pola *pathêt*. Adegan pertama dan terakhir menggunakan gamelan *pélog*, sisanya gamelan *sléndro*. Dari adegan kedua (2) sampai adegan 15 diiringi *gending-gending* ber-*pathêt sanga*, sedangkan *gending* untuk adegan 16 sampai adegan 24 ber-*pathêt manyura*. Sebagian besar *gending* yang digunakan adalah *gending Playon* dan Sampak. Dari awal sampai *gending* ke 15, yaitu *ladrang Pase-wakan sléndro pathêt sanga*, latihan karawitan berjalan lancar, tidak ada kesalahan yang fatal. Suatu kejadian sangat aneh, ketika memulai *gending Playon sléndro pathêt manyura* (PSPM) untuk adegan ke 16, yaitu adegan *Ketumenggungan Wajak*. Semua teman telah hafal menyajikan *gending* PSPM. *Gending* ini biasa digunakan untuk mengiringi pertunjukan wayang dan *ketoprak*. Pada bagian awal, dari buka sampai gong ke tiga, tidak ada masalah. Akan tetapi setelah frase 5616 2353 (akan gong ke tiga) tiba-tiba sebagian besar *pengrawit* secara tidak sadar menyajikan *Playon sléndro pathêt sanga* (PSPS). Pada hal antara PSPM dan PSPS jelas sangat berbeda (lihat perbedaan antara PSPM dan PSPS). Setelah frase 5616 2353, secara tidak sadar, para *pengrawit* meneruskannya 1232 diikuti gong dan menjadi PSPS. Seharusnya setelah 5616 2353 diikuti 212(1). Beberapa saat para



*pengrawit* menjadi sadar bahwa apa yang dilakukan salah. Para *pengrawit* mencoba lagi dan secara tidak sadar berubah menjadi *Playon pathêt sanga* lagi. Setelah diulangi lagi masih terjadi kesalahan yang sama. Untungnya salah satu *pengrawit*, Pak Asal Sugiarto meminta Pak Nyoto, *pengrawit gender* untuk membuat *grambyangan manyura*, dengan membunyikan *gender* ..32 ..16 .161. Setelah selesai *grambyangan manyura*, lalu memainkan *Playon manyura* dan tidak terjadi kesalahan lagi (catatan lapangan 4 Desember 2008).

Peristiwa tersebut menjadi bukti bahwa *pathêt* berperan sebagai ruang bunyi. Seorang *pengrawit* yang sedang memainkan *gending* pada *pathêt* tertentu berarti berada dalam ruang bunyi tertentu. Untuk keluar dari ruang bunyi dibutuhkan sebuah pintu *grambyangan*. Tanpa melewati pintu itu, rasa *pengrawit* akan terkungkung dalam ruang bunyi tertentu. Peristiwa yang hampir sama terjadi pada sebuah pementasan wayang seperti berikut.

Kasus 3, Setelah selesai *gending Playon lasêm*, dalang menancapkan *gunungan* di tengah *kelir* pertanda kalau akan masuk pada *pathêt sanga*. Pak Asal, penabuh *gender* belum sempat membuat *grambyangan pathêt sanga*. Dalang tergesa-gesa meny-

nyikan lagu *suluk lagon*, maksudnya akan *suluk lagon pathêt sanga*, tetapi karena suasana masih pada *pathêt nêm*, dalang dibawa ke suasana *pathêt nêm*. *Penggender* mengikuti dan *suwuk* berakhir pada nada 6. Bu Witun, salah satu *waranggana* terlihat akan marah kepada *Penggender*, mengapa *suluknya* tadi tidak berakhir atau *sèlèh* pada nada 5, karena dalam latihan seharusnya sudah *pathêt sanga*. Untung salah satu *pengrawit*, mas Murwanto tahu kalau yang salah dalangnya. Bu Witun tidak jadi marah. Suasana kembali pada *pathêt nêm* lagi. Saat dalang meminta *gending Playon*, kembali ke *Playon nêm* lagi. Setelah *gending* selesai, *Penggender* segera membuat *grambyangan sanga*, maka suasana menjadi suasana *pathêt sanga*. Dalangpun *suluk lagon pathêt sanga* dengan benar (Catatan lapangan 5 Februari 2011).

Kesalahan yang terjadi pada kasus 2 dan 3 tersebut terjadi karena para *pengrawit* masih berada dalam ruang bunyi *pathêt sanga* dipaksa berpindah pada ruang bunyi *pathêt manyura*. Kendati mereka sadar bahwa akan memainkan *pathêt manyura*, tetapi karena perasaan berada dalam ruang bunyi *pathêt sanga*, maka gerakan tangan sebagai perpanjangan rasa secara tidak sengaja memainkan *pathêt sanga*.

<i>Playon sléndro pathêt sanga (PSPS)</i>	<i>Playon sléndro pathêt manyura (PSPM)</i>
Buka: .1.(1) 21      2121      .1.1(1) 2312   3565   235(6) 1656   5323   123(2) 356(5) [3565   6121   2132   561(6) 5616   2353   212(1) 2121   356(5) 3565   3212   356(5) ]  Suwuk: .. 56      216(5) ..21      356(5) ..35      216(5)	Buka: .2.(2) 3232      3232   132(1) 2132   5616   5616   5323      561(6) [5616   2353      212(1) 2121   3565      321(2) 3232   5616   5616   5323   561(6)]]  Suwuk: .. 56   531(6) ..21   321(6) ..32   561(6)

Tabel 1.  
Perbedaan antara PSPM dan PSPS

*Pathêt* sebagai ruang bunyi tidak hanya terjadi dalam karawitan yang melibatkan gamelan, *gending-gending* yang dinyanyikan tanpa gamelanpun juga menciptakan ruang *pathêt*. Peristiwa seperti ini pernah penulis alami dan amati seperti berikut.

Kasus 4, Tadi saya tanya ke Pak Asal tentang *plèsèdan kenong* pada *gending Gonjang Seret pathêt manyura*. *Gending* tidak diiringi dengan gamelan, hanya dinyanyikan *garingan*. Beberapa saat kemudian saya tanya lagi *plèsèdan* pada *gending Pangkur pathêt sanga*. Lucu sekali, dalam notasi tertulis 2126 2165 6521 3216 2321 6521 3216 2165, tapi pak Asal melagukannya menjadi *gending* 3231 3216 1632 5321 3532 1632 5321 3216. Pak Asal tidak bisa melagukannya dalam *pathêt sanga*, katanya *ora gelem rasane* [rasanya tidak bisa]. (Catatan lapangan 6 Januari 2011).

Peristiwa di atas terjadi karena suasana masih dalam ruang bunyi *pathêt sanga* dipaksa pindah *pathêt manyura*. Agar dapat pindah atau keluar dari kungkungan *pathêt* tertentu, terlebih dulu dibukakan pintu *grambyangan*. Kelihatannya aneh, masalah-masalah seperti pada kasus di depan dapat diselesaikan dengan cara sederhana, yaitu membunyikan *grambyangan* nada *gender* *..32 ..16 .161* beberapa saat. Dengan rasa musikal atau *ngêng* dari bunyi *gender* *..32 ..16 .161* ini ternyata berperan sebagai pintu ruang bunyi *pathêt manyura*. Sebelum mendengar nada *gender* *..32 ..16 .161*, perasaan para *pengrawit* masih ada di ruang *pathêt sanga*. Dengan menggunakan konsep *ngêng*, *ngêng*-nya *pathêt sanga* masih ada pada masing-masing *pengrawit*, sehingga tidak dengan mudah berpindah pada ruang bunyi yang lain.

Hal yang menarik, mengapa setelah mendengar *grambyangan*, perasaan dan

rasa estetis *pengrawit* tertuju pada *pathêt* tertentu? Sebagai contoh, ketika *gender* dibunyikan *grambyangan pathêt sanga*, maka rasa *pengrawit* akan berada pada ruang *pathêt sanga*. Artinya, pada kondisi seperti ini perasaan *pengrawit* berada dalam ruang atau atmosfer *pathêt sanga*. Katika *pengrawit* dipaksa untuk memainkan *gending pathêt manyura* kemungkinan akan salah. Atau kalau dipaksa akan merasa aneh. Walau mungkin mereka tahu, dengan melihat catatan sekalipun, akan berubah menjadi *pathêt sanga* lagi. Berdasarkan kasus ini dengan jelas dapat dibuktikan bahwa *grambyangan manyura* berperan sebagai pintu untuk membuka ruang *pathêt manyura*.

### **Grambyangan sebagai pintu ruang pathêt**

Ada dua jenis *grambyangan*, yaitu pendek atau *jugag* dan panjang atau *wantah* (lihat tabel 2 dan 3). Bunyi *grambyangan wantah* berperan seperti membuka

<i>pathêt</i>	<i>Grambyangan Jugag</i>					
<i>Nem</i>	<i>..32</i>	<i>..16</i>	<i>..3</i>	<i>..56</i>	<i>..2</i>	<i>..612</i>
	....	....	..53	..3	..2	...2
<i>Sanga</i>	<i>..21</i>	<i>..65</i>	<i>..212</i>			
	....	....	..5			
<i>Manyura</i>	<i>..32</i>	<i>..16</i>	<i>..161</i>			
	....	..6	..1			

Tabel 2  
*Grambyangan Jugag*

Keterangan: Notasi di atas garis dimainkan oleh tangan kanan, di bawah garis dimainkan oleh tangan kiri.

<i>Pathet</i>	<i>Grambyangan Wantah</i>									
<i>Nem</i>	$\frac{..2}{....}$	$\frac{..16}{....}$	$\frac{...3}{..53}$	$\frac{....}{.123}$	$\frac{....}{.333}$	$\frac{.653}{....}$	$\frac{...2}{.532}$	$\frac{..35}{...5}$	$\frac{....}{.235}$	
	$\frac{....}{.555}$	$\frac{..165}{....}$	$\frac{...6}{.356}$	$\frac{....}{..5}$	$\frac{...5}{3565}$	$\frac{.356}{.3.3}$	$\frac{...2}{..2}$	$\frac{.612}{....}$	$\frac{1616}{...2}$	
<i>Sanga</i>	$\frac{..21}{....}$	$\frac{..65}{....}$	$\frac{....}{.32}$	$\frac{..35}{...5}$	$\frac{....}{.235}$	$\frac{....}{.555}$	$\frac{..165}{....}$	$\frac{.212}{...5}$		
	$\frac{..32}{....}$	$\frac{..16}{....}$	$\frac{....}{..53}$	$\frac{..61}{...1}$	$\frac{....}{.561}$	$\frac{....}{.111}$	$\frac{..321}{....}$	$\frac{...2}{.232}$	$\frac{..16}{....}$	
<i>Manyura</i>	$\frac{....}{..16}$	$\frac{..53}{....}$	$\frac{....}{.53}$	$\frac{..21}{....}$	$\frac{...3}{..21}$	$\frac{....}{..23}$	$\frac{....}{.123}$	$\frac{....}{.333}$	$\frac{..161}{...3}$	

Tabel 3  
*Grambyangan Wantah*

Keterangan: Notasi di atas garis dimainkan oleh tangan kanan, di bawah garis dimainkan oleh tangan kiri.

pintu pada ruang *pathêt* tertentu. Saat pemain *gender* membuat *grambyangan* sama saja membuka pintu bagi *pengrawit* lain untuk masuk pada ruang *pathêt* tertentu yang akan dimasuki bersama. Bila tidak ada *grambyangan* berarti masing-masing *pengrawit* tetap berada dalam ruang bunyi yang saat itu ditempati. Misalnya semula *pengrawit* memainkan *gending pathêt sanga* atau berada dalam kondisi *pathêt sanga*. Ketika pemain instrumen *gender* memberi *grambyangan pathêt manyura*, itu berarti sedang membuka pintu ruang *pathêt manyura*. Artinya semua *pengrawit* secara aural mempersiapkan diri untuk memasuki ruang *pathêt manyura*. Apabila tidak dilakukan *grambyangan*, maka para *pengrawit* tidak bisa masuk karena pintu ruang belum di-

buka. Walaupun mungkin masing-masing *pengrawit* diberi tahu bahwa *gending* selanjutnya yang akan disajikan adalah *gending pathêt manyura*, kalau tidak ada bunyi *grambyangan* lebih dahulu perasaan *pengrawit* tidak bisa menerima.

*Grambyangan jugag* sangat berperan dalam pertunjukan wayang. Bunyi *grambyangan jugag* dibutuhkan oleh dalang. Setelah selesai *gending* misalnya, kalau dalang tidak diberi *grambyangan*, biasanya akan salah dalam menyanyikan lagu suluk. Maka biasanya dalang-dalang yang masih dalam tahap latihan atau belum menguasai *ngêng* akan mengalami kesalahan dalam memulai *suluk* ini. Biasanya kalau sudah salah dalam memulai, se-

lanjutnya akan salah dan sukar untuk masuk pada *pathêt* yang sebenarnya. Salah dalam memulai *suluk* sering dikatakan *kêjêglong*. Istilah ini mengambil metafora orang yang sedang berjalan yang kakinya masuk pada lubang jalan.

*Kêjêglong* tidak hanya disebabkan oleh kurang menguasainya *ngêng* gamelan, akan tetapi bisa juga disebabkan oleh penggunaan instrumen gamelan yang tidak memiliki *êmbat* yang sama dengan gamelan yang biasa digunakan. Seorang dalang yang terbiasa menggunakan gamelan gaya Yogyakarta akan sedikit mengalami kesukaran apabila pentas menggunakan gamelan gaya Surakarta. Fenomena seperti ini pernah dialami oleh Ki Parjoyo,

seorang dalang dari Yogyakarta, saat berpentas mendalang di Pusat Kebudayaan Kusnadi Harjasumantri tanggal 19 Agustus 2008 (Catatan lapangan). Beberapa kali Ki Parjoyo salah dalam memulai lagu *suluk*. Nada yang dinyanyikan tidak sesuai dengan nada instrumen *gender*. Ini terjadi karena Ki Parjoyo saat memulai *suluk* tidak mendengarkan *grambyangan gender* terlebih dahulu.

Oleh karena Ki Parjoyo terbiasa dengan gamelan gaya Yogyakarta, *êmbat* Ki Parjoyo menjadi sama dengan *êmbat* gamelan Yogyakarta. Jarak nada dari 6 dengan 2 Ki Parjoyo lebih jauh dibandingkan dengan jarak nada antara 6 dengan 2 gamelan Surakarta yang digunakan untuk mengiringi pentas. Akibatnya beberapa kali Ki Parjoyo saat memulai *sulukan* nadanya lebih tinggi sedikit dari nada *gender* yang mengiringinya.

Untung sekali Ki Parjoyo segera menyadari bahwa *êmbat* suaranya berbeda dengan *êmbat* bunyi gamelan. Untuk menyesuakannya dibutuhkan waktu beberapa saat. Cara yang ditempuh adalah ia tidak segera memulai lagu *sulukan* sebelum *gender* memberi *grambyangan* untuk memulainya. Yang menjadi pertanyaan adalah bagaimana perasaan seseorang bisa sedemikian terpengaruh oleh suara *grambyangan*? Ini terutama terjadi pada orang-orang yang menguasai *ngêng* atau para *pengrawit* dan dalang yang terlatih, dalam artian terlatih mendengarkan atau terlatih memainkan gamelan. Dalang dan *pengrawit* yang belum terlatih kurang bisa merasakannya. Sebaliknya dalang yang telah menguasai *ngêng*, tidak terlalu sukar mengambil nada setelah *gending Playon* berhenti. Mereka mengambil bunyi terakhir nada gamelan. Nada gong atau *suwuk* dari *gending Playon* ini digunakan se-

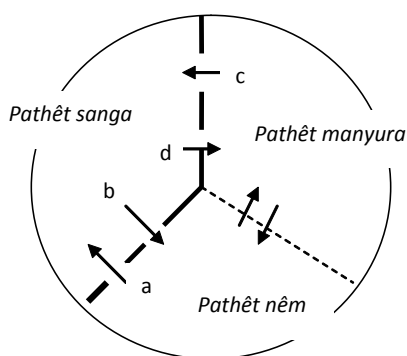
bagai nada *pancatan* atau pedoman untuk memulai menyanyikan lagu *suluk*. Setelah itu baru diambil *gembyang*-nya atau *kempyung*-nya, karena *sulukan* biasanya dimulai dengan nada akhir iringan atau *gembyang*-nya. Misalnya seorang dalang akan memulai *suluk* *Ada-ada wetah sléndro sanga* dengan nada awal 2. Proses pengambilan nada dari *suwuk* setelah *gending Playon sanga* adalah sebagai berikut. Nada akhir *Playon sanga* adalah 56 2165. *Sulukan* *Ada-ada pathêt sanga wêtah* dimulai dari nada 2. Dalam keadaan biasa, dalang akan mudah mengambil nada 2 setelah mendengar *ngêng* dari nada 5. Seorang yang telah menguasai *ngêng*, setelah mendengar nada 5 akan tahu dan merasakan nada 1 karena 1 adalah *gembyung* dari 5. Dari nada 1 tinggi dinaikkan satu nada menjadi nada 2 tinggi untuk memulai *sulukan*.

Suara *grambyangan* telah dipersepsi oleh *pengrawit* bahwa ia harus masuk dalam atmosfir *pathêt* tertentu. Artinya, ketika mendengar nada bunyi *gender* 6 dan 2 secara berurutan, persepsi *pengrawit* diajak masuk pada *pathêt nêr*. Oleh karena ini terjadi secara berulang-ulang, telah membentuk *habitus* yang membuat seseorang seakan-akan telah menjadi tindakan yang insting (Becker, 2004). *Ngêng pengrawit* bukanlah insting, tetapi menjadi *habitus*. Dikatakan demikian karena tindakan yang insting adalah tindakan yang diperoleh sejak dari lahir, sedangkan *ngêng* diperoleh dari latihan yang berulang-ulang.

### Ruang *Pathêt*

Dengan melihat bentuk ruang bunyi, maka sebenarnya ruang *pathêt* ada tiga yaitu ruang *pathêt nêr*, ruang *pathêt sanga*,





Gambar 1  
Ruang *pathêt*

Keterangan:

- a. *grambyangan sanga*
- b. *grambyangan nêl*
- c. *grambyangan sanga*
- d. *grambyangan manyura*

dan ruang *pathêt manyura*. Ruang *pathêt nêl* merupakan batas antara *pathêt sanga* dan *manyura*. Kalau digambarkan, maka ruang *pathêt* seperti gambar 1.

### Ruang *Pathêt Nêl*

Antara ruang *pathêt nêl* dan *sanga* terdapat sekat dan pintu yang cukup kuat. Demikian juga sekat antara ruang *pathêt sanga* dan *manyura*. Oleh karena sekat yang sangat kuat ini, maka perasaan orang tidak bisa dengan mudah keluar masuk antara *pathêt nêl* dengan *pathêt sanga* atau *pathêt sanga* dengan *manyura*. Untuk bisa masuk ke ruang tersebut dibutuhkan pintu, yaitu *grambyangan*. Sementara itu, sekat antara ruang *pathêt nêl* dan ruang *pathêt manyura* tidak terlalu kuat, sehingga perasaan orang bisa keluar masuk dari ruang *pathêt nêl* dan *manyura* tanpa menggunakan pintu *grambyangan*.

Bukti-bukti bahwa sekat antara *pathêt nêl* dan *manyura* sangat tipis dapat diamati dalam praktek karawitan sehari-

hari. Tidak ditemui *Cengkok sèlèh* untuk *gender*, *siter*, dan *gambang* yang khusus untuk *pathêt nêl*. Yang ada adalah *Cengkok-Cengkok sèlèh pathêt sanga* dan *manyura*. Bagi siswa yang sedang latihan karawitan biasanya *Cengkok* yang diberikan baik *imbal bonang* maupun *gender* adalah *Cengkok manyura*, walaupun *gending* yang diberikan adalah *gending ber-pathêt nêl*. Pengalaman yang penulis peroleh ketika belajar memainkan instrumen *siter* dan *bonang*, guru penulis memberi catatan bahwa *imbal bonang pathêt nêl* sama dengan *pathêt manyura*. Demikian juga untuk permainan *siter*, cara memainkan nada *sèlèh* untuk *pathêt nêl* sama dengan *pathêt manyura*.

Dengan demikian bisa diduga bahwa *gending ber-pathêt nêl* sangat dekat dengan *gending ber-pathêt manyura*. Itulah sebabnya dalam pertunjukan wayang, setelah *pathêt manyura*, saat pertunjukan selesai, kadang-kadang diakhiri dengan *gending bibaran ber-pathêt nêl*. Bukti lain bahwa sekat antara ruang antara *pathêt nêl* dan *pathêt manyura* sangat tipis adalah dalam *uyon-uyon* dan latihan karawitan sehari-hari, *gending pathêt manyura* sering disajikan berselang-seling dengan *pathêt nêl*.

### Ruang *Pathêt Manyura*

Dalam konteks pertunjukan wayang, ruang *pathêt* dibentuk dan dipertahankan oleh suara dalang, *gending*, dan permainan instrumen *gender* (*gênuhan*). Saat pertunjukan wayang tidak ada *gending*, atau gamelan tidak berbunyi, ruang bunyi dibentuk dan dipertahankan oleh *suluk-an* dalang atau *gênuhan gender*. Misalnya saat ada dialog atau *antawecana* atau saat dalang bercerita, *gender* selalu berbunyi *gênuhan* untuk tetap mempertahankan ruang

bunyi pada *pathêt manyura*. Saat gamelan berbunyi, ruang bunyi ini dibentuk oleh teknik permainan instrumen atau dikenal dengan *Cengkok* instrumen pembentuk melodi yaitu instrumen *gender*, *gambang*, dan permainan *bonang* yang terwadahi dalam sebuah *gending*.

*Bonang* berperan dalam membentuk ruang terutama ketika dalam permainan *imbal* (*interlocking*). *Bonang* penerus dan *bonang* barung terutama saat *imbal* menghasilkan nada-nada yang mendominasi dan membentuk rasa *pathêt* tertentu. Sebagai contoh, ketika memainkan *gending pathêt manyura*, *bonang* barung memainkan nada 1 dan 3, sedang *bonang* penerus memainkan nada 6 dan 2 bersahut-sahutan. Perpaduan bunyi *imbal* menghasilkan bunyi 6123 atau 1632 secara berulang-ulang. Dengan demikian dalam repertoar itu bunyi 6123 mendominasi dan menghasilkan ruang atmosfer *pathêt manyura*.

Nada-nada dalam gamelan dibentuk oleh permainan instrumen-instrumen gamelan. Masing-masing instrumen mempunyai peran dalam membentuk dan membangun ruang. Saat *gending* pada birama pelan, ruang bunyi terutama dibentuk oleh permainan instrumen *gender*, *gambang*, dan *siter*. Ini terlihat dari pola permainan atau *Cengkok* yang digunakan. Sebaliknya, dalam birama cepat ruang dibentuk dan dipertahankan oleh permainan *imbal* balungan dan *imbal bonang*.

### Ruang *Pathêt Sanga*

Sama halnya dalam *pathêt manyura*, ruang *pathêt sanga* dibentuk, dihasilkan, dan dipertahankan oleh instrumen-instrumen gamelan dan *sulukan* dalang. Pada *gending Playon sanga*, yaitu *gending* yang ba-

nyak digunakan dalam ruang *pathêt sanga*, nada *suwuk* atau berhenti selalu diakhiri dengan nada 5. Ketika *suwuk*, nada-nada balungan juga memberi penguatan dalam mengakhiri nada 5. Ada tiga kemungkinan nada balungan saat *suwuk* yaitu ..56 2165 atau ..21 3565 atau ..35 2165, tergantung saat mana dalang memberi aba-aba untuk berhenti.

Saat *gending* berada dalam birama cepat dimana *bonang* sangat berperan, maka ruang *pathêt* dibentuk dan dipertahankan oleh permainan *bonang* barung dan *bonang* penerus dalam permainan *imbal*. *Bonang* barung memainkan nada 2 dan 5 sedangkan *bonang* penerus memainkan nada 3 dan 1, sehingga saat bermain bergantian atau *imbal* permainan ini menghasilkan bunyi 1235. Saat *gending* berada dalam birama lambat, ruang *pathêt* dibentuk dan dipertahankan oleh permainan *gender*, *siter*, dan *gambang*. Ini bisa dilihat dari *cengkok-cengkok* yang dimainkan oleh instrumen-instrumen tersebut.

Saat tidak ada suara gamelan lengkap, atau saat dalang bercerita, ruang dipertahankan oleh *genukan gender*. Dengan demikian dalam pertunjukan, ruang-ruang bunyi selalu dibentuk dan dipertahankan oleh suara dalang, suara *gender*, maupun instrumen secara lengkap saling melengkapi dan bergantian.

Pada *pathêt sanga*, tokoh-tokoh wayang yang banyak bicara pasti menggunakan nada 5 atau 1. Pada *pathêt nêr*, tokoh-tokoh penting yang banyak bicara pasti menggunakan nada 2 dan 6. Demikian juga pada *pathêt manyura*. Tidak hanya nada suara tokoh wayang, akan tetapi nada dalang ketika melakukan *janturan* juga pada nada itu. Kalau tidak, akan sukar mengambil nada *sulukan*. Supaya berada pada bingkai ini, maka *genukan gender* akan selalu ber-

ada pada wilayah nada itu. Sebagai contoh, tokoh Bima pada *pathêt sanga* disuarakan pada nada 5 rendah atau 1 sedang, sedang-kan pada *pathêt nêr* dan *manyura* disuarakan pada nada 6 atau 2 (Catatan lapangan Oktober 2010).

## Penutup

Dengan menganggap *pathêt* sebagai ruang bunyi, terjawab sudah pertanyaan yang diajukan yaitu mengapa *pengrawit* tidak dapat memainkan dua buah *gendhing* yang memiliki *pathêt* berbeda secara berturut-turut. Jawabannya adalah *gendhing* tersebut berada dalam ruang yang berbeda. Saat *pengrawit* memainkan *gendhing* yang pertama, ia berada dalam ruang bunyi tertentu. Agar dapat memainkan *gendhing* yang berbeda *pathêt* harus meninggalkan ruang sebelumnya dan menuju ruang *pathêt* yang lain. Untuk menuju ke ruang tersebut, pintu harus dibuka lebih dulu dengan cara membunyikan *grambyangan gender*. Dengan menganggap *pathêt* sebagai ruang bunyi, maka membuat *grambyangan* sama artinya dengan membuka sebuah ruang tertentu. Dengan demikian ketika terjadi pergantian *pathêt*, sebelum dilakukan *grambyangan* sama artinya belum dibukakan pintu. Jadi seorang *pengrawit* tidak bisa masuk dalam ruang *pathêt* karena pintu belum dibukakan. Walau mungkin para *pengrawit* membawa catatan dan diberi instruksi untuk pindah *pathêt*, tetapi kalau tidak diberi *grambyangan* terlebih dahulu kemungkinan besar akan salah. Ketika seseorang mendengar *grambyangan*, maka telinga mengirimkan sensor ke otak, selanjutnya otak mengirimkan perintah kepada anggota tubuh untuk memainkan instrumen.

Saat berada pada *pathêt* tertentu, seorang dalang, *pengrawit*, dan penonton berada dalam ruang bunyi tertentu. Sehingga kalau dalang atau *pengrawit* akan berpindah pada ruang yang lain dibutuhkan suatu *rambatan* atau persiapan sehingga pendengar bisa merasakannya. Perubahan atau perpindahan *pathêt* yang mendadak atau drastis atau semena-mena akan menyebabkan perasaan tidak enak.

## Catatan Akhir

<sup>1</sup>*Grambyangan* merupakan bunyi instrumen *gender* yang memainkan nada-nada tertentu yang memiliki rasa *pathêt* tertentu. Dalam praktik karawitan Jawa, setiap kali ada pergantian *pathêt*, selalu didahului dengan bunyi *grambyangan*.

<sup>2</sup>*Uyon-uyon* merupakan penyajian atau pertunjukan karawitan mandiri, bukan untuk mengiringi pertunjukan lain. *Uyon-uyon* biasanya disajikan dalam rangka memberi hiburan dalam memeriahkan acara perkawinan, siaran radio, dan lain-lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Becker, Judith  
2004 *Deep Listeners: Music, Emotion, and Trenching*. Bloomington: Indiana University Press.
- Brinner, Benjamin  
1990 "At the Border of Sound and Silence: The Use and Fuction of Pathêtan in Javanese Gamelan". *Asian Music Journal*. Vol. 21. No. 1 (Autumn-Winter)
- ,  
2008 *Music in Central Java*. New York: Oxford University Press.
- Hastanto, Sri  
1985 "The Concept of Pathêt in Central

- Javanese Gamelan Music", Dissertation* University of Durham, England.
- ,
- 2006 *"Pathêt"* Harta Budaya Tradisi Jawa Yang Terlantar. Pidato Pengukuhan Guru Besar ISI Surakarta Tanggal 25 November.
- Ihde, Don
- 2007 *Listening and Voice: Phenomenologies of Sounds*. US: State University of New York Press.
- Kunst, Jaap
- 1973 *Music in Java: Its History, Its Theory, and Its Technique*. Edited by Ernst Heins. 3rd edition, 2 vols. The Hague: Martinus Nijhoff.
- Lentz, Donald A.
- 1965 *Gamelan Music of Java and Bali*. USA: University of Nebraska Press.
- Martopangrawit, R.L.
- 1972 *Pengetahuan Karawitan*. Surakarta: ASKI.
- Perlman, Marc
- 1998 *"The Social Meaning of Modal Practices: Status, Gender, History, and Pathêt in Central Java"*. *Ethnomusicology Journal*. Vol. 42, No. 1 (winter).
- Prasetya, St. Hanggar Budi dan Ign. Nuryanto Putra
- 2006 *"Mempertanyakan Konsep Pathêt Menurut Sri Hastanto"*. *Resital Jurnal Ilmiah Seni Pertunjukan*. Volume 6, No. 2, Desember.
- Sears, Laurie
- 1996 *Shadows of Empire; Colonial discourse and Javanese tales*. Durham. NC: Duke University Press
- Sumarsam
- 2003 *Gamelan: Interaksi Budaya dan Perkembangan Musikal di Jawa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Walton, Susan Prat
- 1987 *Mode in Javanese Music*. USA: Ohio University
- Weiss, Sarah
- 2003 *"Embodiment and Aesthetics in Javanese Performance"*. *Asian Music Journal*, Spring/Summer 2003.
- Sumber Lain:**
- Asal Sugiarto, 59 th. Seniman
- Ign. Nuryanto Putra, 42 th. Seniman
- Indri Kiswara, 55 th. Seniman
- Murwanto, 59 th. Seniman